SPECTRUM GAMES START HERE

SINCLAIR User

MAY 1987 No. 62 £1 HFL 5.75

OGROIDS ATTACK
UNIQUE FANTASY ROLEPLAY INSIDE

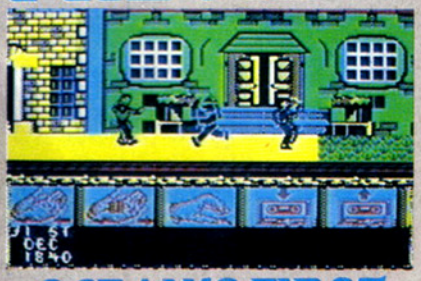
STAR RAIDERS II & THE SENTINEL
FAST BLAST MEETS QUANTUM FANTASY

2

magazine game

Ultrabeme's SLAND

PREVIEW



OCEAN'S FIRST 128K MEGAGAME

POKES FOR: ● ARKANOID ● NEMESIS
SMASH SOFTWARE COUPONS WORTH OVER £15
FANZINES ● COIN-OPS LIVE FROM JAPAN
WIN A BIKE! ● WIN A TENNIS TABLE!!!
THRONE OF FIRE ● AMAUROTE ● PAW ● WORLD GAMES

www.librogame.net

Titolo originale: «Assault of the Ogroids»
Prima pubblicazione 1987, Sinclair User
© 1987, Gary Chalk per il testo
2011, Librogame's Land – www.librogame.net
Traduzione a cura di Zot
Progetto grafico della copertina a cura di Dragan e Lucky
Impaginazione a cura di Dirk

Il presente libro è da intendersi ad uso esclusivamente personale, ne è vietata qualsiasi tipo di vendita e la modifica anche parziale.

L'Assalto degli Orcoidi

Un'avventura fantasy in solitario di Gary Chalk

L'Assalto degli Orcoidi *(titolo originale:* Assault of the Ogroids*)è un gioco in solitario apparso sul numero del maggio 1987 della rivista inglese* Sinclair User*, dedicata agli utenti del computer* ZX Spectrum*. Era accompagnato da un listato in BASIC da ribattere sul computer e salvare su cassetta, che generava automaticamente i numeri casuali necessari durante la partita e aiutava a tenere nota dell'equipaggiamento e delle caratteristiche del personaggio. Anche senza possedere uno* Spectrum *funzionante è possibile giocare: è sufficiente poter calcolare delle percentuali a caso per risolvere gli incontri e i combattimenti (per esempio con un dado da 100 facce o due da 10) e un numero da 1 a 8 per determinare le direzioni casuali (per esempio con un dado a 8 facce). Il gioco è interamente scaricabile, listato a parte, su* Boardgamegeek*, a questo indirizzo: http://www.boardgamegeek.com/boardgame/35161/assault-of-the-ogroids*

Mentre il fumo invade la città, le orde disumane del Negromante si preparano all'assalto finale.

Per tre giorni gli orcoidi e i più minuti goblin hanno sciamato sulle scheletriche macchine d'assedio, arrancando sotto le frustate dei loro sorveglianti. Le loro forme sinistre si possono scorgere fin dalla terrazza del tempio, dove sei in attesa di essere ammesso presso il Concilio degli Arconti.

Quando attraversi le porte di bronzo, dieci facce dall'aria stravolta si voltano contemporaneamente dalla tua parte, mentre il Presidente Orvid Vestegrigia si schiarisce la voce...

"Tu sei stato prescelto, Piedicervo, fra tutti i guerrieri della città per la tua abilità nella corsa, la tua chiarezza di pensiero e la tua buona fortuna in tutti i giochi d'azzardo. Vorrai tentare l'impresa di portare a Lendra, tua città natale, l'aiuto dei nostri alleati di Torvis?

I nostri capitani sostengono che, se riuscirai a raggiungere Torvis entro le prossime trenta ore, noi riusciremo a resistere al nemico fino all'arrivo delle forze di Re Bladon.

Altrimenti la città cadrà sotto l'assalto degli orcoidi!"

Hai la bocca asciutta e la pelle madida di sudore, ma senti la tua voce rispondere: "Andrò, mio signore, ma non conosco la strada..."

"Non importa, abbiamo vergato per te una mappa e approntato questi per il tuo viaggio." replica il Presidente, indicando un piccolo gruppo di oggetti sul tavolo di marmo di fronte a te. "Scegli ciò che vuoi"...

L'Assalto degli Orcoidi è diverso dagli altri giochi, ma contiene molti elementi di **Dungeons & Dragons** e altri giochi di ruolo. Anche se, ovviamente, è un'avventura in solitario.

La tua missione (attraversare il tabellone vivo e nel tempo richiesto) necessita di un insieme di fortuna e buon senso.

- Meglio combattere o fuggire?
- Quale arma sarà più efficace?
- Quale rotta è più sicura?

E il bello è che puoi rigiocare ancora e ancora senza mai esaurire tutte le possibilità.

INIZIARE LA PARTITA

Ritaglia il segnalino del personaggio dall'angolo in basso a sinistra del tabellone, piazzalo sulla mappa nel quadrato di Lendra e sei pronto a iniziare il viaggio. Puoi muovere in qualsiasi quadrato adiacente, ma ricorda le parole di congedo di Orvid.

"Corri veloce, Piedicervo, hai solo trenta ore per salvare la nostra città. Ora invoco una benedizione dell'Onnipadre su di te, perché oggi, fra tutti gli uomini, tu sei sicuramente chi ne ha più bisogno..."

L'EQUIPAGGIAMENTO

Prima di iniziare a giocare devi scegliere il tuo equipaggiamento. Poiché per la tua missione è importante la velocità più che la forza delle armi, puoi sceglierne solo una fra le seguenti:

SPADA: Quando sei impegnato in combattimento, aggiunge 10% alla tua Combattività e 10% alla Potenza.

LANCIA: Aggiunge 20% alla tua Combattività quando combatti in un quadrato di Pianura o Montagna. Però se ti trovi in una Palude o Foresta, la densità del terreno toglie all'arma ogni vantaggio. Aggiunge 5% alla Potenza dovunque sia il combattimento.

PUGNALE: Aggiunge 20% alla tua Combattività quando combatti in un quadrato di Palude o Foresta. Però se ti trovi in una Pianura o Montagna, la vastità del terreno toglie all'arma ogni vantaggio. Aggiunge 5% alla Potenza dovunque sia il combattimento.

Inoltre puoi mettere uno solo dei seguenti oggetti nella borsa appesa in cintura:

20 PEZZI D'ORO: Questo denaro riempie completamente la borsa. Durante il viaggio non puoi mai possedere più di 20 pezzi d'oro. Finché possiedi dei pezzi d'oro, non puoi mettere nient'altro nella borsa.

LIQUORE D'ORZO: Questa bottiglietta contiene una quantità sufficiente per tre sorsi. Ogni sorso di questo liquido infuocato permette di recuperare un 5% di Combattività perduta, e puoi bere un qualsiasi numero di sorsi in ogni momento, finché la bottiglia non è vuota. Non puoi mai recuperare la Combattività oltre al valore di 95%. Puoi bere dalla bottiglia in ogni quadrato vuoto o che contenga un incontro che non sia ostile. In un quadrato dove sei impegnato in un combattimento puoi berla prima o dopo ma non durante il combattimento.

MAGNETITE: Questa bussola primitiva ti aiuterà durante il viaggio. Ogni volta che devi fuggire o che ti sei smarrito, la magnetite aumenta del 25% la possibilità di viaggiare in una certa direzione.

Quando hai scelto il tuo equipaggiamento, devi prendere nota dei due oggetti. Durante la partita devi registrare eventuali perdite, acquisizioni, scambi o il consumo dei tuoi oggetti. In ogni momento puoi possedere al massimo un'arma e un oggetto nella tua borsa.

Inizi la partita con un valore di Combattivita e Potenza di 95%. Le percentuali perdute durante il viaggio a causa dei combattimenti o della fatica, devono essere sottratte sia dalla Combattività che dalla Potenza, e vanno registrate. Se queste percentuali raggiungono lo zero sei morto di fatica e dissanguamento, e il gioco è finito!

Anche se usi un'arma che comporta una modifica di percentuale alla tua Combattività, non puoi mai usare in combattimento una percentuale superiore a 95%.

COME MUOVERSI

A meno che non sia specificato diversamente da un incontro, puoi muoverti solo di un quadrato a turno. Puoi muoverti in un quadrato adiacente avanti e indietro, a destra e sinistra, e in diagonale.

Quando muovi fuori dal quadrato che stai occupando, devi aggiungere il tempo che hai speso per attraversarlo al tempo totale impiegato per il tuo viaggio. Inoltre devi sottrarre la percentuale di fatica per quel quadrato dalla tua Combattività e Potenza. Questi valori cambiano a seconda del tipo di terreno attraversato. Vedi Tabella I.

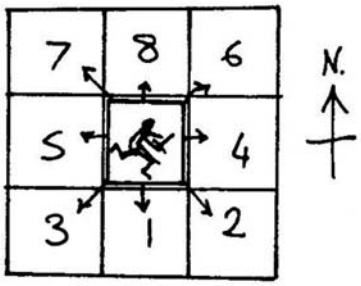
Tabella I: Valori del Terreno

TIPO DI TERRENO ATTRAVERSATO	COSTO IN ORE	COSTO IN FATICA
Pianura	1	1%
Assedio	2	2%
Foresta	2	2%
Palude	2	3%
Montagna	3	3%
Entrare a Torvis	1	1%

Non costa nulla lasciare il quadrato di Lendra da cui cominci il gioco.

MOVIMENTO CASUALE

Alcuni incontri nel corso del tuo viaggio ti obbligheranno a "scegliere una direzione a caso". Scegli casualmente un numero da 1 a 8 e consulta il diagramma qui sotto:



La tua prossima mossa deve spostare la pedina nel quadrato che corrisponde al numero casuale.

Se possiedi una magnetite, puoi aggiungere 1 o 2 al numero casuale, e muovere nella nuova direzione.

Se il movimento casuale ti porta fuori dalla mappa, scegli un nuovo numero a caso che tenga in gioco il tuo segnalino.

INCONTRI

Quando entri in un nuovo quadrato, non puoi sapere quali pericoli ti aspettano. Genera una percentuale e consulta la tabella corrispondente al tipo di terreno in cui ti trovi. Se sei in un quadrato di montagna consulterai la *Tabella Incontri Montagna*, ecc.

Puoi incontrare qualcuno che parla con te, o un oggetto utile (o inutile) che puoi tenere al posto di un altro che già possiedi, oppure puoi incontrare un nemico e ti può essere data l'opportunità di "combattere o fuggire". Se decidi di fuggire, semplicemente scegli una direzione a caso, come spiegato sopra, e muovi nel quadrato risultante. Se decidi di combattere il tuo avversario, segui la procedura illustrata qui sotto.

COMBATTIMENTO

La Tabella Incontri ti darà la Combattività e Potenza del tuo nemico. Ti informerà inoltre su chi colpisce per primo. Chiunque dei due sferri il primo colpo, si osserva la procedura seguente:

- **L'attaccante genera una percentuale. Se la percentuale è uguale o inferiore alla propria Combattività, allora ha inflitto un colpo al nemico. Se la percentuale è più alta, allora ha mancato.**
- **Il danno subito dal difensore è pari alla Potenza del colpo. Sottrai il danno dalla Combattività del difensore. SOLO se il difensore sei tu, sottrai il danno anche dalla tua Potenza. Prendi nota dei nuovi valori.**
- **Il combattimento ora continua con il difensore che cerca di colpire l'attaccante. Prendi nota dei danni eventualmente inflitti. Quando sia l'attaccante che il difensore hanno sferrato un colpo, finisce un round di combattimento.**
- **Dopo il primo round e i seguenti, puoi decidere di fuggire, muovendo in una direzione casuale come spiegato sopra.**

NB Non dimenticare di calcolare il costo in tempo e in fatica del quadrato in cui hai combattuto.

Se decidi di continuare il combattimento, tu e il tuo nemico continuate a scambiarvi colpi finché il valore di Combattività di uno dei due non raggiunge lo zero, nel qual caso quella persona o creatura è morta.

Tabella Incontri 1: Montagna

Risultato Percentuale

1-30 Il quadrato è vuoto.

31-35 Incontri una Nana degli Scudi. Santi numi! E' Gilda Fiatodorso! Ha una lunga e bionda barba e i suoi affascinanti denti bianchi scintillano nella luce del sole. Gilda ti trova simpatico e ti offre un pugnale. E' avvelenato e ucciderà *automaticamente* il tuo prossimo avversario in combattimento, dopodiché funzionerà come un normale pugnale. Se vuoi puoi tenere questo pugnale al posto dell'arma in tuo possesso.

36-50 Le rocce sotto i tuoi piedi si sgretolano all'improvviso e piombi in un'antica tomba. Genera una percentuale e consulta la tabella qui sotto. Trovi:

- 1-20 Niente.
- 21-30 Dei bassorilievi molto interessanti.
- 31-40 Un orso ha fatto la tana in questa tomba. Hai svegliato la creatura che si trascina verso di te. Puoi combattere o fuggire. Se combatti, puoi colpire per primo. L'orso ha Combattività 15% e Potenza 30%.
- 41-50 Un vaso di argilla contiene un'offerta funeraria di 5 pezzi d'oro. Puoi tenerli se hai spazio nella tua borsa.
- 51-60 L'abitante della tomba ti si para davanti: è una Mummia! Puoi combattere o fuggire. Se combatti, la mummia colpisce per prima. Ha Combattività 25% e Potenza 8%.
- 61-70 Una piccola statuetta di calcare: è la figura votiva di un criceto.
- 71-80 Due ratti giganti stanno masticando delle vecchie ossa. Puoi combattere o fuggire. Se combatti, puoi colpire per primo. I ratti hanno complessivamente Combattività 16% e Potenza 10%. Se non fuggi e sopravvivi al combattimento, trovi una magnetite conficcata fra le vecchie ossa. Se vuoi puoi tenerla al posto del contenuto della tua borsa.
- 81-90 Una mappa mostra quattro tunnel che dalla tua posizione si dirigono verso nord, sud, est e ovest. Se segui un tunnel puoi viaggiare sotto il prossimo quadrato senza fare incontri. Quando riemergi nel quadrato seguente, devi aggiungere un'ora di tempo al tuo viaggio, indipendentemente dal terreno che hai attraversato, senza nessuna perdita per fatica. Dopodiché puoi procedere normalmente.
- 91-100 Il soffitto della tomba inizia a crollare sopra di te! Hai un 20% di possibilità di fuga. Genera una percentuale, se ottieni 20% o meno puoi fuggire nel solito modo. Se ottieni 21% o più, allora vieni purtroppo investito dalla cascata di rocce che ti schiacciano a morte.

51-70 Una tormenta. Il gelido vento ululante e carico di neve ti intorpidisce. Perdi 10% di Combattività e Potenza. Scegli una direzione a caso.

71-75 Ciò che sembrava un affioramento roccioso si rivela essere un Gigante della Montagna accovacciato. Percuote il terreno con la sua clava gigante, con chiaro intento. Non puoi combatterlo e hai solo un 30% di possibilità di fuga. Genera una percentuale, se ottieni 30% o meno puoi fuggire nel solito modo. Se ottieni 31% o più, la tua missione finisce qui, uno schizzo rosso sul fianco della montagna.

76-90 La tua strada è interrotta da un profondo crepaccio. Evitare l'ostacolo ti costa un'ora supplementare.

91-95 Incontri un eremita che ti offre una ciotola di stufato. Il cibo caldo ti fa recuperare 15% di Combattività e Potenza.

95-100 Piantata nel tronco di un pino trovi una lancia, sicuramente persa da un cacciatore. Se vuoi puoi tenere questa lancia al posto della tua arma.

Tabella Incontri 2: Pianura

Risultato Percentuale

1-30 Il quadrato è vuoto.

31-35 Trovi il cadavere di un messaggero del Re. Nella sua borsa c'è una bottiglia contenente una pozione, etichettata con una runa della velocità. Quando la bevi, ti permette di ignorare il costo in tempo e in fatica del prossimo quadrato che attraverserai. Puoi berla ora o metterla nella borsa, se è vuota.

36-40 Un brigante sbuca dai cespugli: "Su questa via c'è un pedaggio di 10 pezzi d'oro. Paga o muori!"
Puoi pagare, combattere o fuggire. Se combatti, il brigante colpisce per primo. Ha Combattività 30% e Potenza 15%.

41-60 Entri in un villaggio che è stato saccheggiato. Genera una percentuale e consulta la tabella qui sotto. Trovi:

- 1-20 Niente.
- 21-30 Nogo Prenditorta, uno hobbit che si è scolato tutto quello che gli orcoidi avevano lasciato nella taverna. Ti trattiene per un'altra ora e ti dà indicazioni sbagliate. Scegli una direzione a caso.
- 31-50 Un cane morto.
- 51-60 Una borsa che contiene 10 pezzi d'oro. Puoi tenerli se hai spazio nella tua borsa.
- 61-70 Una copia stropicciata della rivista *Playdwarf*. Gilda Fiatodorso è veramente qualcosa!
- 71-80 Un saccheggiatore orcoide. Puoi combattere o fuggire. Se combatti, puoi colpire per primo. L'Orcoide attacca con Combattività 20% e Potenza 20%.
- 81-90 Una spada. Sulla lama sono incise rune di potere. Si comporta come una spada qualsiasi ma, se la usi contro un orcoide, puoi aggiungere un ulteriore 10% alla tua Combattività e Potenza. Se vuoi, puoi tenere questa spada al posto della tua arma.
- 91-100 Un Goblin ritardatario salta fuori dalle rovine. Puoi combattere o fuggire. Se combatti, lui colpisce per primo. Il Goblin ha Combattività 12% e Potenza 10%.

61-80 Incontri i profughi della battaglia. Bloccano il tuo cammino e ti trattengono per un'ora in più.

81-90 Incontri un Centauro amichevole. Si offre di darti un passaggio sulla sua groppa per aiutare la tua missione. Puoi attraversare i prossimi due quadrati in qualunque direzione sulla groppa del centauro, ignorando il terreno. Aggiungi solo un'ora al tuo viaggio, non soffri per la fatica e non fai nessun incontro nei due quadrati attraversati. Il centauro ti lascia nel terzo quadrato, da cui prosegui normalmente.

91-95 Vieni sorpreso da un reggimento di rinforzi orcoidi. Non puoi assolutamente combatterli e hai solo un 20% di possibilità di fuga. Genera una percentuale, se ottieni 20% o meno puoi fuggire nel solito modo, lasciando però indietro la tua arma. Se ottieni 21% o più, vieni sopraffatto e la tua missione finisce ora, molto dolorosamente.

96-100 Incontri un gentile pellegrino. Ti offre un cordiale che ti fa recuperare un 20% di Combattività e Potenza.

Tabella Incontri 3: Foresta

Risultato Percentuale

1-50 Il quadrato è vuoto.

51-55 Entri in una radura e noti alcuni funghi di dimensioni enormi e dai colori brillanti. Passi la tua mano su un fungo e questo rilascia una nuvola di spore che ti provoca un curioso senso di vertigine. Barcolli intontito per un po' finché l'effetto non scompare. Perdi altre due ore e devi scegliere una direzione a caso.

56-60 Davanti a te si apre un'ampia zona piena di rovine semisepolte dall'edera e dal sottobosco. Capisci con orrore che si tratta di una colonia di emarginati mutanti adoratori del Caos. Ti volti per fuggire ma il tuo piede finisce in un cappio ben nascosto. Mentre dondoli a testa in giù vedi avvicinarsi le ripugnanti forme delle guardie mutanti… Ti portano di fronte al Capo Mutante che dice di chiamarsi Yuthente Zinclèer, e a giudicare dai suoi tentacoli potrebbe essere vero. Genera una percentuale e consulta la tabella qui sotto per scoprire la sua reazione:

- 1-33 Ahimé! Zinclèer è in uno dei suoi brutti momenti. Con la schiuma alla bocca ordina che tu venga gettato nel pozzo dei serpenti, in sacrificio agli Dei del Caos. Mentre ti contorci in agonia, con la tua missione ormai fallita, può consolarti sapere che Zinclèer, grazie a quella che chiama "la sua terapia", si sente molto meglio.
- 34-66 Zinclèer non è furioso, ma nemmeno ha un gran piacere di vederti. Ordina che ti vengano sequestrati l'arma e il contenuto della borsa. Vieni bendato, accompagnato per un po' nella foresta e infine rilasciato. Non hai idea di dove ti trovi, perciò devi scegliere una direzione a caso.
- 67-100 Il Capo Mutante ti lascia parlare. Dopo aver riferito la tua missione per sconfiggere il Negromante, lui pronuncia un solenne giuramento. Con le lacrime a tutti i suoi occhi, Zinclèer ricorda che un tempo era un uomo normale, prima che il Negromante stesso lo introducesse al culto degli Dei del Caos. Zinclèer giura di aiutarti. Un esploratore mutante di nome Derek ti guiderà per i prossimi cinque quardati. Potrai viaggiare in ogni direzione e non farai incontri. Soffrirai le normali perdite per fatica in base al terreno, ma per attraversare ogni quadrato impiegherai solo un'ora. Derek ti lascerà all'inizio del sesto quadrato, da cui potrai proseguire normalmente.

61-70 Scopri una foresta di alberi carichi di frutti lussureggianti. Dopo averne mangiati alcuni ti senti rinvigorito. Recuperi un 10% di Combattività e Potenza.

71-80 Ti accorgi di essere inseguito da un branco di lupi. Puoi combattere o fuggire. Se combatti, puoi colpire per primo i lupi, che hanno complessivamente Combattività 35% e Potenza 15%.

81-90 Seminascosto fra gli alberi scopri un santuario dedicato all'Onnipadre. Ti fermi per mormorare una breve preghiera ma vieni quasi accecato da uno sfavillante raggio di sole che improvvisamente investe l'altare illuminando la spada più meravigliosa che tu abbia mai visto. Essa si comporta come una spada qualsiasi ma, ogni volta che uccidi un orcoide, ti permette di aggiungere la Potenza della creatura sconfitta alla tua Combattività e alla tua Potenza. Se vuoi, puoi sostituire questa spada "Ruba Forza" con la tua arma.

91-100 Senza accorgertene sei entrato in un cerchio di fate. Vieni subito circondato da un'orda del popolo magico che grida: "Paga o danza fino allo sfinimento!" Il loro comandante, Re Vescica della Morte, ti informa che devi pagare un pegno di 15 pezzi d'oro per attraversare il loro territorio. Se non hai il denaro o non vuoi pagare, devi unirti alla danza selvaggia che già sta iniziando a turbinare attorno a te. La danza durerà altre tre ore e ti toglierà un 10% di Combattività e Potenza.

Tabella Incontri 4: Palude

Risultato Percentuale

1-30 Il quadrato è vuoto.

31-50 Scorgi un gruppo di luci baluginanti davanti a te. Mentre ti avvicini noti che si spostano e si allontanano. Sei stato ingannato da un branco di luci mannare. Scegli una direzione a caso.

51-60 Incontri un pescatore delle paludi. Non è gran che impressionato dall'importanza della tua missione, ma per 10 pezzi d'oro può darti un passaggio sulla sua barca. Se non hai il denaro devi continuare a piedi. Se paghi il passaggio, il pescatore ti porta per un massimo di quattro quadrati di palude. Puoi scegliere sia la direzione che il numero di quadrati. Per ogni quadrato attraversato aggiungi un'ora al tuo viaggio, e non c'è nessuna perdita per fatica perché ti puoi riposare. Non fai incontri in questi quadrati.

61-70 Mentre sguazzi faticosamente nella palude limacciosa, guardi in basso e vedi che le tue gambe sono completamente ricoperte di sanguisughe. Perdi 5% di Combattività e Potenza, inoltre perdi un'altra ora per levarle dalle tue gambe.

71-80 Nel mezzo di una distesa di canne scopri un antico scafo marcescente. Genera una percentuale e consulta la tabella qui sotto. Trovi:

- 1-20 Niente.
- 21-30 Il ponte malandato non regge il tuo peso, precipiti nella stiva sottostante e ti ritrovi nella tana di un clan di sireni. Ce ne sono almeno venti, ognuno con un tridente stretto fra le dita palmate. Non puoi combatterli e hai solo un 25% di possibilità di fuga. Genera una percentuale, se ottieni 25% o meno puoi fuggire nel solito modo. Se ottieni 26% o più, sei diventato la portata principale dei sireni. La tua missione termina qui ma, se ti può rallegrare, sappi che tutti ti hanno trovato delizioso.
- 31-40 Scopri che lo scafo era la nave del tesoro di qualche pirata dimenticato da tempo. Puoi riempirti la borsa di pezzi d'oro provenienti dal bottino di centinaia di incursioni. Dalle rastrelliere di armi puoi prendere un pugnale, una spada o una lancia e tenerla al posto dell'arma che stai portando.
- 41-50 Tre tonnellate di merluzzi molto più che stagionati…
- 51-60 Due goblin di palude vivono qui. Puoi combattere o fuggire. Se combatti, i goblin colpiscono per primi. Hanno complessivamente Combattività 20% e Potenza 16%.
- 61-70 Il relitto apparteneva a un alchimista girovago. Ha lasciato qui un vasetto di repellente per goblin. Ti spalmi dappertutto quella roba vischiosa e puzzolente. Per i tuoi prossimi tre incontri riguardanti dei goblin, questi semplicemente verranno colti da attacchi di vomito e scapperanno urlando fino all'orizzonte, dopodiché l'incontro sarà finito e potrai proseguire per il prossimo quadrato.
- 71-80 Un gufo impagliato.
- 81-90 Mentre stai esplorando la nave, sbatti la testa su una trave del ponte e svieni. Perdi un'altra ora e un 3% di Combattività e Potenza.
- 91-100 Una bottiglia di liquore d'orzo invecchiato. Ce n'è abbastanza per tre sorsi. Puoi berlo ora, o puoi berne un po' e riempire la tua bottiglia, se ce l'hai, oppure puoi sostituire la bottiglia con il contenuto della tua borsa.

81-90 Sei finito nelle sabbie mobili. Hai solo un 50% di possibilità

di aggrapparti a qualcosa e trascinarti fuori. Genera una percentuale, se ottieni 50% o meno ce l'hai fatta, ma hai perso l'arma. Se ottieni 51% o più, la tua avventura è finita e tu sei... glu, glu, glu...

91-100 Incontri uno dei Guardiani di Palude del Re. Ti offre una magnetite per aiutarti nel viaggio. Se vuoi, puoi tenerla al posto del contenuto della tua borsa. Inoltre ti offre della carne essiccata da sgranocchiare, che ti fa recuperare un 10% di Combattività e Potenza.

Tabella Incontri 5: Assedio

Risultato Percentuale

1-20 Il quadrato è vuoto.

21-30 Vai quasi a sbattere contro una sonnolenta sentinella orcoide. Puoi combattere o fuggire. Se combatti, puoi colpire per primo. L'orcoide assonnato ha solo Combattività 15% e Potenza 10%.

31-40 Trovi una trincea abbandonata che porta direttamente verso nord, fino al primo quadrato di Pianura. Indipendentemente da quanti quadrati di Assedio devi attraversare, il tuo viaggio dura solo un'ora, anche se il costo in fatica è normale.

41-50 Ti trovi davanti un vile sciamano orcoide. Prima che tu possa reagire, ti lancia addosso un incantesimo di Aggrovigliapiedi e scappa. Questo incantesimo impedisce gravemente i tuoi movimenti, così impieghi ben quattro ore per attraversare questo quadrato.

51-70 Vieni avvistato da un guerriero Orcoide in allerta. Puoi combattere o fuggire. Se combatti, l'Orcoide colpisce per primo. Ha Combattività 25% e Potenza 20%.

71-75 Sul tuo sentiero giace il corpo di una Guardia del Re. Ha una lancia che puoi tenere al posto della tua arma, se vuoi, e nella sua borsa ci sono sette pezzi d'oro che puoi prendere, se hai posto nella tua borsa.

76-80 Una apparizione sembra materializzarsi nella nebbia davanti ai tuoi occhi. Si concretizza nella forma del Negromante in persona! Prima che tu possa fuggire egli solleva una mano e un getto di Fuocodemone erutta dalle sue dita. Muori in orrenda agonia e la tua missione di salvataggio termina qui.

81-90 Ruzzoli in un pozzo nel mezzo delle trincee nemiche. Atterri incolume sul fondo e scopri il braccio di una vecchia miniera che, a curve e giravolte, sembra dirigersi a nord. Viaggi verso nord attraverso il tunnel sotto i prossimi tre quadrati, e risali in superficie nel quarto, da dove puoi proseguire il tuo viaggio. Aggiungi tre ore al tuo viaggio e sottrai un 3% da Combattività e Potenza per il tempo trascorso sottoterra. Durante il tuo percorso sotterraneo non fai nessun incontro.

91-100 Ti perdi in un dedalo di trincee in disuso. Perdi un'altra ora e scegli una direzione a caso.

REGISTRO

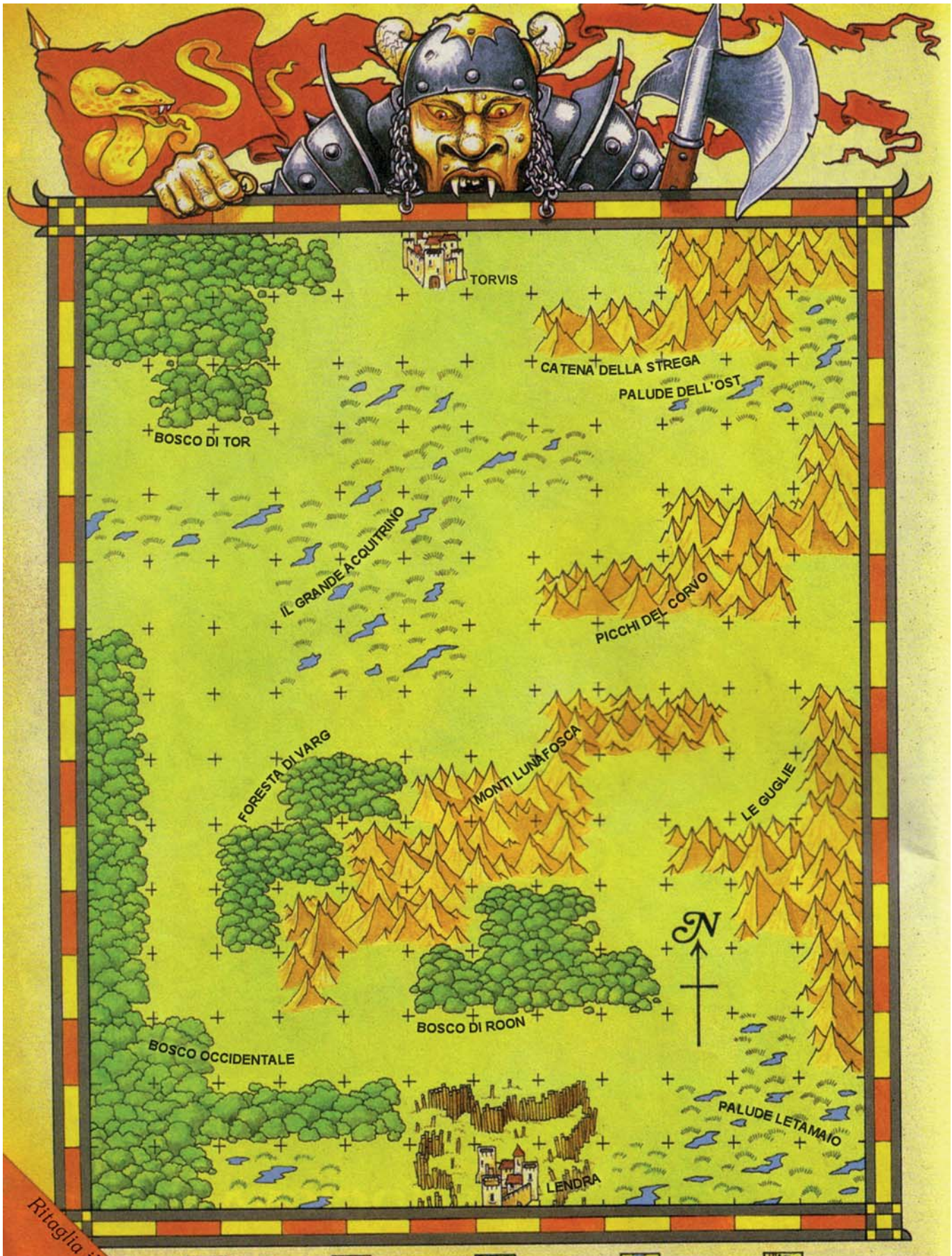
Arma	*Proprietà*
Contenuto della Borsa	*Proprietà*

Ore di Viaggio

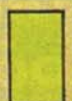
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Combattività	**Potenza**	*Combattimenti*

Note



Ritaglia il tuo Segnalino



Pianura

Montagna

Foresta

Palude

Assedio

librogame'SLAND

L'Assalto degli Orcoidi, titolo originale Assault of the Ogroids, è un gioco in solitario apparso sul numero del maggio 1987 della rivista inglese Sinclair User, dedicata agli utenti del computer ZX Spectrum. Era accompagnato da un listato in BASIC da ribattere sul computer e salvare su cassetta, che generava automaticamente i numeri casuali necessari durante la partita e aiutava a tenere nota dell'equipaggiamento e delle caratteristiche del personaggio. Anche senza possedere uno Spectrum funzionante è possibile giocare: è sufficiente poter calcolare delle percentuali a caso per risolvere gli incontri e i combattimenti (per esempio con un dado da 100 facce o due da 10) e un numero da 1 a 8 per determinare le direzioni casuali (per esempio con un dado a 8 facce).

In questo libro il protagonista sei tu.

Puoi anche scaricare il gioco gratuitamente da questo indirizzo:
http://www.boardgamegeek.com/boardgame/35161/assault-of-the-ogroids

http://www.librogame.net

2

magazine game